

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting bagi kelangsungan kehidupan manusia. Sejalan dengan perkembangan masyarakat dewasa ini, pendidikan banyak menghadapi berbagai hambatan dan tantangan. Salah satu hambatannya adalah rendahnya mutu pendidikan di negara ini. Dalam pencapaian tujuan pendidikan, komponen pendidikan pun harus sinergis antara satu komponen dengan komponen yang lain. Guru merupakan salah satu komponen utama pendidikan yang menjadi kunci keberhasilan dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Guru dalam pembelajaran merupakan faktor kesuksesan setiap usaha pendidikan. Guru bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan, dan menciptakan suasana yang mendorong siswa aktif untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan di kelas. Pentingnya peran guru dalam pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Suatu konsep akan mudah dipahami dan diingat siswa bila konsep tersebut disajikan melalui prosedur dan langkah-langkah yang menarik. Khususnya pada mata pelajaran matematika yang sangat perlu pemahaman konsep.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang memiliki peranan penting dalam pendidikan. Sebagai bukti, matematika adalah mata pelajaran yang diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai dari pendidikan sekolah dasar hingga tingkat perguruan tinggi. Meskipun matematika diberikan kepada semua jenjang pendidikan, namun pada kenyataannya nilai rata-rata mata pelajaran matematika masih rendah dibandingkan nilai mata pelajaran lain. Sehingga siswa beranggapan bahwa matematika sebagai suatu pelajaran yang paling tinggi kesulitannya. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar matematika siswa.

Masih rendahnya hasil belajar matematika didukung data dari hasil studi yang dilakukan *Trends in Mathematics and Science Study* (TIMSS) pada tahun

2007 yang menyatakan bahwa Indonesia pada aspek pengetahuan hanya memperoleh skor 397 dari rata-rata skor 500 (Mullis, *et al*, 2008:121). Tidak jauh berbeda data TIMSS tahun 2011, Indonesia memperoleh skor 378 dan berada di peringkat 38 dari 45 negara (Mullis, *et al*, 2012:150). Penyebab rendahnya hasil belajar matematika siswa dapat berasal dari faktor ekstern dan faktor intern (Slameto, 2010: 54). Faktor ekstern dapat bersumber dari model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran, merancang bahan dan membimbing tindakan / aksi pengajar dalam *setting* pembelajaran di kelas atau *setting* lainnya (Iif Khoiru Ahmadi, 2014: 58).

Faktor penyebab rendahnya hasil belajar tersebut ada tiga macam, yaitu faktor individual, sosial dan struktural (Mahmud, 2010:93). Faktor individual adalah faktor internal siswa seperti kondisi jasmani dan rohani. Faktor sosial adalah faktor eksternal siswa seperti kondisi lingkungan. Faktor struktural adalah pendekatan belajar yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa dan guru dalam melakukan pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran adalah *Numbered Heads Together*. Model pembelajaran *Numbered Heads Together* adalah suatu model pembelajaran di mana setiap siswa diberi nomor kemudian dibuat suatu kelompok dan selanjutnya secara acak guru memanggil nomor dari siswa (Iif Khoiru Ahmadi, dkk. 2011: 59).

Hamdani (2011:92) berpendapat bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Selain model pembelajaran, gaya belajar juga sangat berpengaruh dalam keberhasilan proses pembelajaran. Gaya belajar adalah kombinasi dari bagaimana dia menyerap dan kemudian mengatur serta mengolah informasi (DerPorter & Hernacki, 2011:110). Gaya belajar dibedakan menjadi tiga yaitu gaya belajar *audio*, *visual* dan *kinestetik*. Gaya belajar *audio* yaitu kemampuan

seseorang memahami dengan cara mendengar, gaya belajar *visual* yaitu kemampuan seseorang memahami dengan cara melihat dan gaya belajar *kinestetik* yaitu kemampuan seseorang memahami dengan gerakan dan sentuhan. Setiap siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda yang mengakibatkan hasil belajar siswa juga berbeda-beda pula.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* dan *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari gaya belajar siswa di Mts Negeri Surakarta 1”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas maka permasalahan tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Hasil belajar matematika siswa masih rendah.
2. Kurang tepatnya model mengajar yang digunakan guru matematika di dalam menyampaikan pokok bahasan tertentu.
3. Gaya belajar siswa yang berbeda-beda merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar matematika siswa.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji maka pembatasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada hal-hal berikut:

1. Hasil belajar matematika siswa pada penelitian ini dibatasi pada hasil belajar setelah terjadi proses pembelajaran.
2. Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Numbered Heads Together (NHT)* dan *Teams Games Tournament (TGT)*.
3. Gaya belajar meliputi *audio*, *visual* dan *kinestetik*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah maka dapat dikemukakan beberapa rumusan masalah antara lain.

1. Adakah pengaruh model *Numbered Heads Together (NHT)* dan *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar matematika?
2. Adakah pengaruh gaya belajar siswa terhadap hasil belajar matematika?
3. Adakah interaksi penerapan model *Numbered Heads Together (NHT)* dan *Teams Games Tournament (TGT)* dan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar matematika?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* dan *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar matematika.
2. Untuk mengetahui pengaruh gaya belajar siswa terhadap hasil belajar matematika.
3. Untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran dan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar matematika.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau kontribusi nyata bagi berbagai kalangan berikut ini.

1. Manfaat teoritis

Secara umum hasil penelitian ini bermanfaat dalam memperkaya teori pembelajaran matematika dan memberi gambaran tentang pengaruh model pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* dan *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari gaya belajar siswa.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

- 1) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Memperoleh pengalaman langsung dengan adanya kebebasan dalam belajar secara aktif.

b. Bagi sekolah

- 1) Sebagai informasi dan pertimbangan bagi guru matematika mengenai penggunaan model pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* dan *Teams Games Tournament (TGT)*.
- 2) Sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dan menentukan model pembelajaran yang tepat dalam penyampaian materi pelajaran.

c. Bagi peneliti

- 1) Untuk mengetahui efektifitas penggunaan model pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* dan *Teams Games Tournament (TGT)* ditinjau dari gaya belajar siswa.
- 2) Untuk mengetahui gambaran hasil belajar matematika melalui model pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* dan *Teams Games Tournament (TGT)* ditinjau dari gaya belajar siswa.